

RÈGLES DU JEU

1 JOUEUR ET PLUS – 7 +



Pour vous aider dans votre installation, une vidéo de démonstration est à votre disposition sur le site Chrono Bomb': http://www.chronobomb.fr



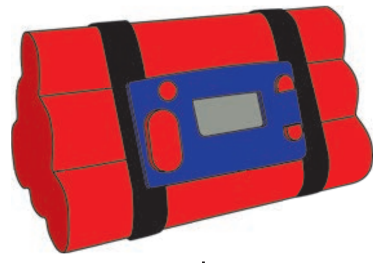
BUT DU JEU

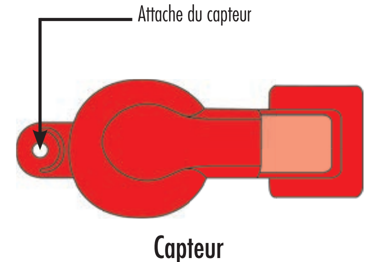
Vite, faufile-toi à travers le parcours sans toucher les fils. Récupère toutes les cartes « Objet » sur ton passage et désamorce la bombe avant qu'elle n'explose !

Lis bien attentivement la notice d'installation pour une meilleure utilisation du jeu.
L'aide d'un adulte peut être nécessaire.

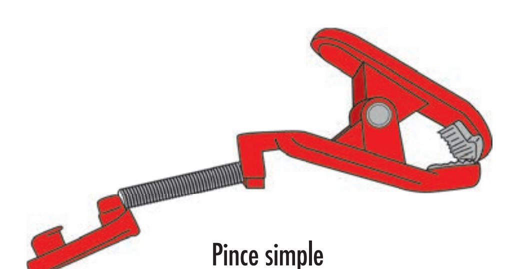
CONTENU :

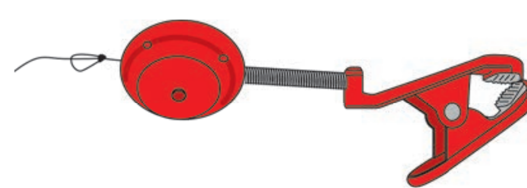
- 1 bombe
- 1 capteur
- 6 pinces dont :
  - 4 pinces simples
  - 1 pince avec dérouleur de fil (10 mètres de fil)
  - 1 pince avec embout en caoutchouc
- 8 cartes «Objet»
- 2 cartes spéciales


Bombe



Capteur


Pince simple



Pince avec dérouleur de fil


Pince avec embout en caoutchouc

Parcours 1

Parcours 2

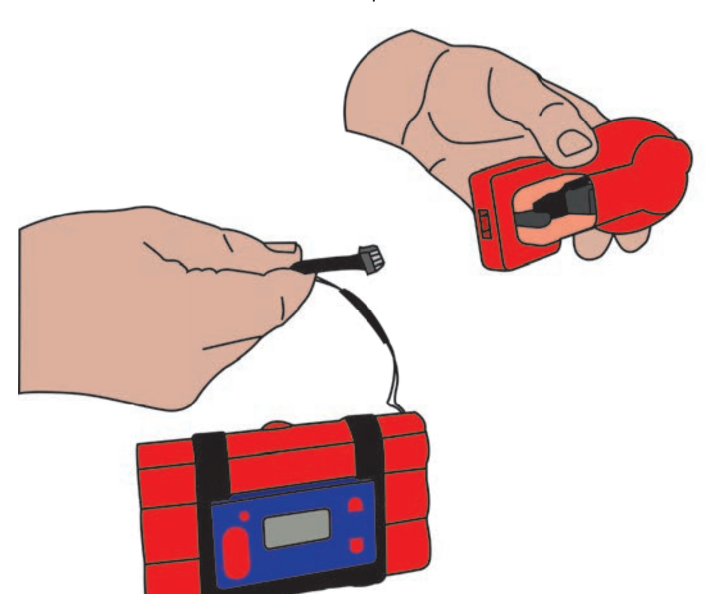
Attention ! Les fils ne doivent jamais se toucher.

PRÉPARATION DU JEU

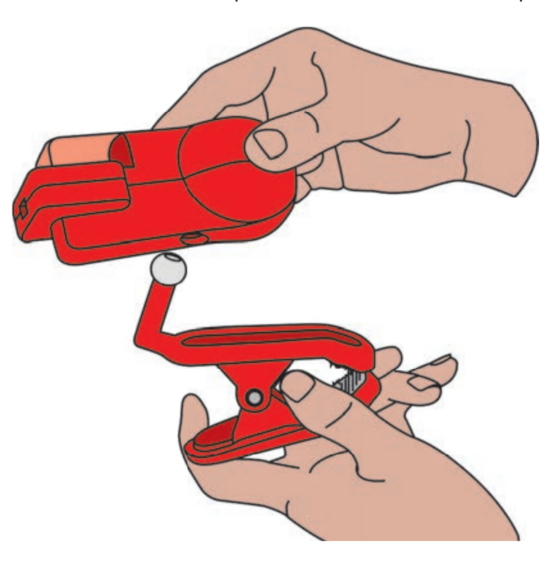
PRÉPARATION DU PARCOURS

Les joueurs réalisent eux-mêmes leur parcours, ils peuvent inventer des missions différentes à chaque fois.
Mise en place du parcours :

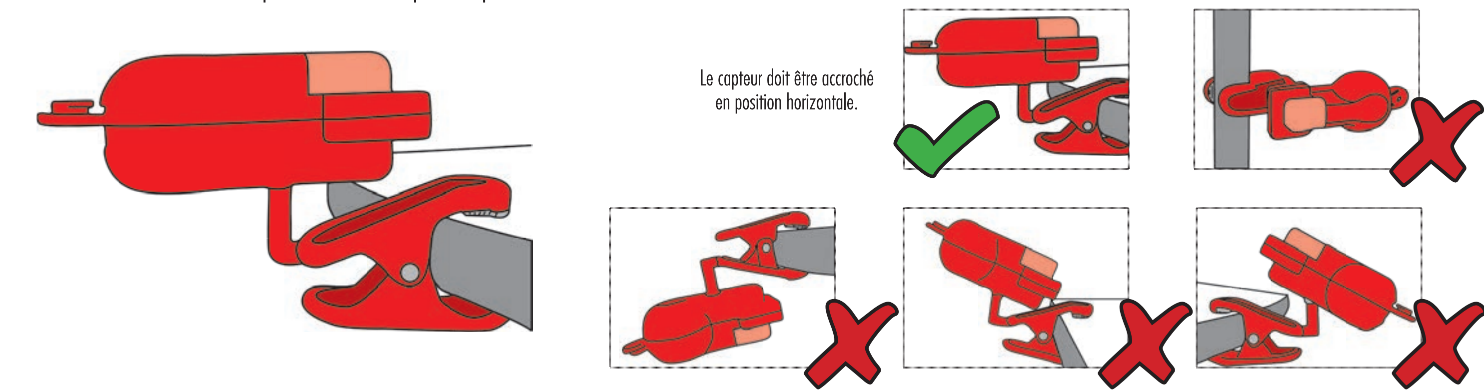
1. Branchez le fil de la bombe au capteur.



2. Emboîtez la pince à embout caoutchouc au capteur.

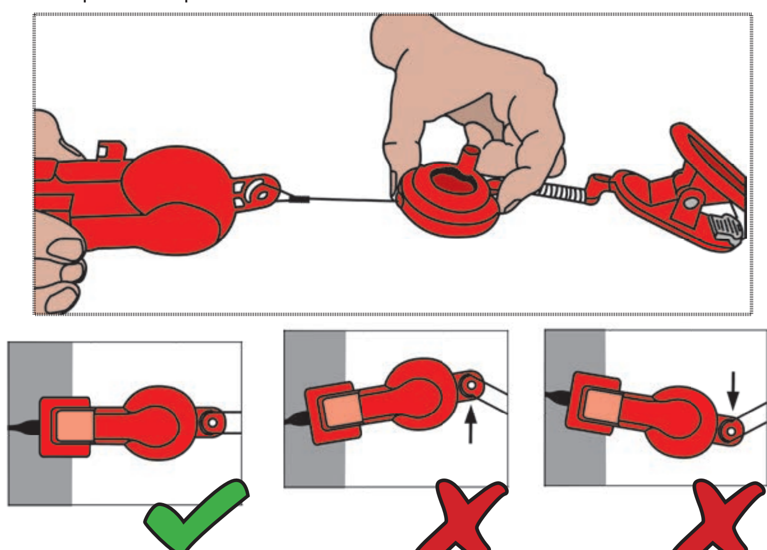


3. Accrochez la pince de la bombe et celle du capteur à des éléments de votre environnement (table, chaise, étagère, etc.).
Suivez bien les indications pour accrocher la pince capteur correctement.



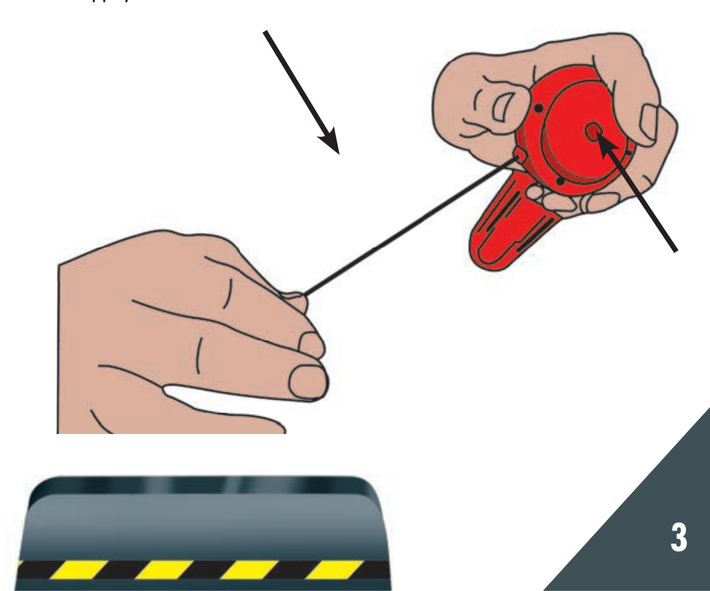
4. Accrochez les 4 pinces simples à des éléments de votre environnement. Les pinces délimitent votre parcours.

5. Munissez-vous de la pince avec dérouleur de fil. Accrochez le bout du fil à l'attache du capteur en respectant les indications ci-dessous.

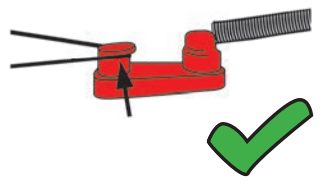


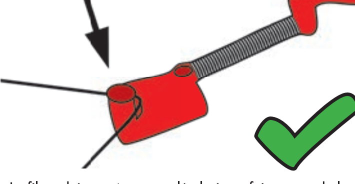
Le fil doit être accroché dans l'alignement du capteur.

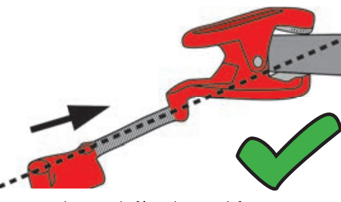
6. Déroulez le fil en le tirant du dérouleur. Le dérouleur est muni d'un frein qui bloque le fil. Pour débloquer le dérouleur et dérouler le fil, appuyez sur le bouton à la base du dérouleur.

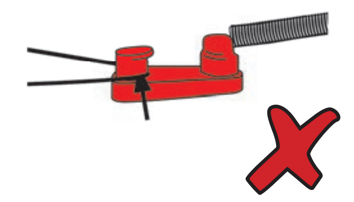


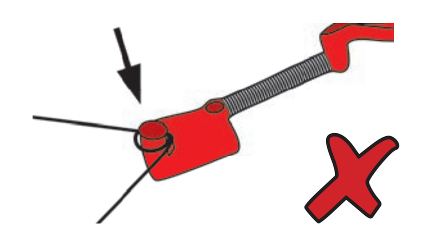
7. Faites passer le fil dans les attaches de chaque pince du parcours.


Le fil doit être positionné sur le haut de l'attache de la pince.


Le fil ne doit pas être enroulé plusieurs fois autour de la même attache.

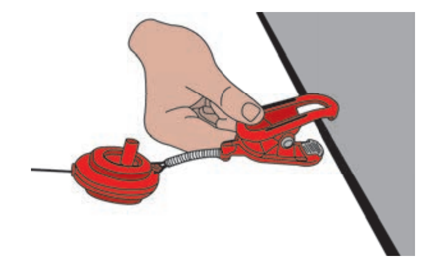

La direction du fil ne doit pas déformer le ressort de la pince.



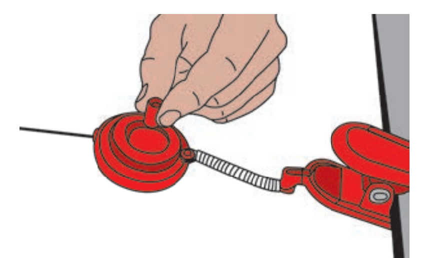




8. Accrochez la pince avec dérouleur de fil pour finir le parcours.



9. Une fois que le parcours est installé, ajustez la tension du fil en utilisant le dérouleur de fil.



10. Placez des cartes « Objet » tout au long du parcours pour augmenter la difficulté du jeu. Le joueur devra récupérer toutes les cartes déposées sur le parcours avant de désamorcer la bombe.







MISE EN ROUTE

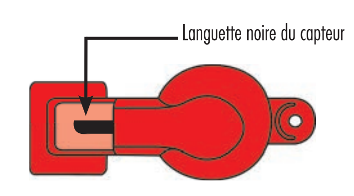
1. Vérifiez que le fil de la pince « capteur » et la bombe sont bien connectés.
2. Avant de jouer, vérifiez que le parcours est bien installé. Pour cela :
- Mettez le bouton à l'arrière de la bombe en position «Single» et appuyez sur le bouton START à l'avant de la bombe.
- Touchez le fil à plusieurs endroits :
  - Si la bombe sonne, c'est OK, le parcours est bien installé. Vous pouvez alors choisir votre mode de jeu.
  - Si la bombe ne sonne pas quand vous touchez le fil, vérifiez que vous avez bien suivi toutes les instructions d'installation. Votre fil est peut-être trop tendu, ou pas assez. Ajustez votre parcours et testez à nouveau.

3. Choisissez le mode de jeu grâce au bouton à l'arrière de la bombe.

Attention ! N'oubliez pas d'éteindre la bombe pour garantir la longévité des piles. Le système s'éteindra de lui-même au bout de 24H.

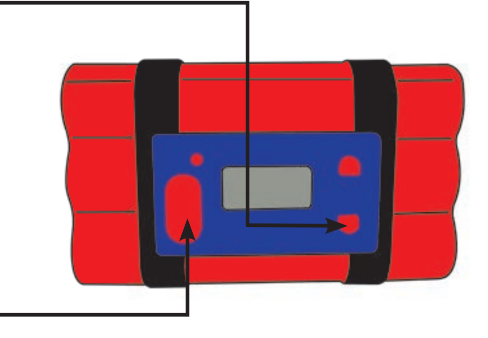
DEUX MODES DE JEU : MODE SIMPLE OU MODE COMPTE À REBOURS

MODE SIMPLE - ENTRAINEMENT



Mettez le bouton au dos de la bombe en position «Single». Avant d'appuyer sur le bouton START, vérifiez que la languette noire du capteur soit bien immobile. Ensuite, appuyez sur START. Le système est en place, prêt à détecter tout mouvement. L'espion peut commencer sa mission !

Bouton START



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur doit se faufiler à travers le parcours sans toucher les fils pour désamorcer la bombe. Dans ce mode de jeu, il n'y a pas de notion de temps. Chaque fois qu'un fil est touché, un BIP signale la faute. Attention, si le joueur touche le fil trop fort, il peut être pénalisé ! La bombe peut continuer de sonner jusqu'à 3 ou 4 fois ! Tout au long du parcours, le joueur doit récupérer toutes les cartes « Objet » disposées au sol. Attention, s'il n'a pas collecté toutes les cartes « Objet » semées sur son parcours, le joueur ne valide pas sa mission ! Pour désamorcer la bombe, le joueur appuie sur le bouton FINISH.

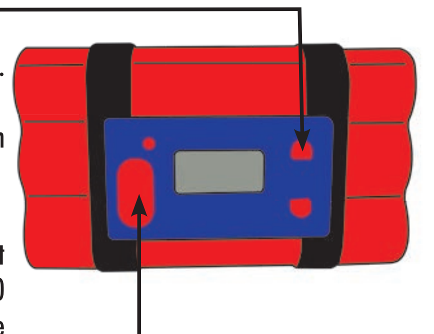
FIN DE LA PARTIE

Le joueur gagne lorsqu'il arrive à désamorcer la bombe.

Astuce ! Avec ce mode, tu peux installer les fils dans ta chambre pour détecter les intrusions ! Dès que quelqu'un entre dans ta chambre, la bombe bipe pour te le signaler.

MODE COMPTE À REBOURS

COMPTE À REBOURS



- Mettez le bouton à l'arrière de la bombe sur la position « Chrono ».
- Sélectionnez la durée du parcours de 1 à 10 minutes en appuyant sur le bouton TIME sur la face avant de la bombe. Chaque pression sur le bouton TIME ajoute 30 secondes au compteur.
- Avant d'appuyer sur START pour lancer le compte à rebours, vérifiez que la languette noire du capteur soit bien immobile. Appuyez sur START et c'est parti !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur doit se faufiler à travers le parcours sans toucher les fils pour désamorcer la bombe avant qu'elle n'explose. Vite, le temps est compté ! Chaque fois qu'un fil est touché, un BIP signale la faute et 20 secondes sont décomptées du chronomètre de la bombe. Attention, si le joueur touche le fil trop fort, il peut être pénalisé ! La bombe peut continuer de sonner et le joueur peut perdre jusqu'à 60 secondes ! 60 secondes avant la fin du chrono, le BIP s'accélère une première fois. 30 secondes avant la fin du chrono, le BIP accélère encore. Tout au long du parcours, le joueur doit récupérer toutes les cartes « Objet » disposées au sol. Attention, s'il n'a pas collecté toutes les cartes « Objet » semées sur son parcours, le joueur ne valide pas sa mission ! Pour désamorcer la bombe, le joueur appuie sur le bouton FINISH.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur a gagné s'il arrive à désamorcer la bombe avant qu'elle n'explose. En revanche, s'il ne désamorce pas la bombe dans le temps imparti, elle explose ! La mission est perdue !

RELANCER UNE PARTIE

Une fois la partie finie, l'écran affiche le temps réalisé par le joueur. Pour relancer une partie, reprenez la démarche de mise en route.

BONUS : LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

Deux jeux d'espion en réalité augmentée pour pimenter la partie !

PRÉPARATION DU JEU AVEC BONUS

Nécessite une carte Spéciale et un Smartphone ou tablette compatible.



1. Téléchargez l'application « Chrono Bomb' » (suivre les indications page 6).
2. Déposez la carte Spéciale sur le parcours, comme une carte « Objet » classique.
   - La carte doit être posée à plat, pas pliée, pas froissée.
   - Aucun objet ne doit occulter la carte.
   - La carte doit être bien éclairée.
   - Évitez les reflets sur la carte qui pourraient gêner le jeu.
3. L'espion qui se lance dans le parcours se munit du Smartphone et peut commencer la partie.

Carte Spéciale

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule comme une partie classique, jusqu'au moment où le joueur atteint la carte Spéciale dans le parcours. Cette carte ne doit pas être ramassée comme une carte « Objet » classique.

Le joueur doit alors :
- Sortir son Smartphone
- Ouvrir l'application de Réalité Augmentée « Chrono Bomb' ».
- Scanner la carte Spéciale (posée au sol, à plat) en gardant le téléphone ou la tablette orienté(e) vers la carte.

L'un des deux jeux de Réalité Augmentée se lance.

Pour reprendre le parcours, gagnez le jeu le plus rapidement possible car pendant ce temps, le chrono continue de tourner !!

JEU 1 : TROUVE LE CODE SECRET POUR OUVRIR LE COFFRE

1. Répands la poudre révélatrice sur les touches avec le pinceau.
2. Souffle fort sur le micro du téléphone ou de la tablette afin de retirer l'excédent de poudre et révéler les empreintes de doigts.
3. Ces empreintes correspondent aux chiffres qui composent le code.
4. Remets les 3 chiffres dans le bon ordre pour reconstituer le code.

Tu as 3 essais pour trouver le code, bonne chance !

JEU 2 : COUPE LES BONS FILS POUR NE PAS FAIRE EXPLOSER LA BOMBE

1. Mémorise les couleurs des 5 fils à couper pour désamorcer la bombe.
2. Une bombe apparait avec 10 fils de couleurs différentes. À toi de retrouver les 5 fils à couper. Attention, si tu coupes les mauvais fils, la bombe risquerait d'exploser !

Tu as 3 essais pour couper les bons fils, à toi de jouer !

Attention ! Désamorcer la bombe de l'application ne désamorce pas la vraie bombe. Pour cela, tu dois reprendre le parcours et appuyer sur le bouton FINISH de la bombe.

FIN DU BONUS RÉALITÉ AUGMENTÉE

Une fois le jeu de Réalité Augmentée terminé, le joueur reprend le parcours entre les fils pour aller désamorcer la bombe.

Chers parents, merci de lire attentivement les indications suivantes :

BONUS RÉALITE AUGMENTÉE: TÉLÉCHARGER L'APPLICATION

TÉLÉCHARGER L'APPLICATION SOUS APPLE

Vous pouvez télécharger l'application sur votre appareil en utilisant l'application AppStore ou votre ordinateur (sur le site itunes.apple.com/fr).
Dans la mesure où vous pouvez télécharger du contenu sur AppStore à l'aide de la connexion Internet de votre appareil, vous n'avez pas besoin de connecter celui-ci à votre ordinateur.
Si votre appareil dispose d'une bonne connexion Wi-Fi ou de données mobiles (3G ou 4G), le téléchargement de vos applications commence immédiatement.
S'il s'agit de votre premier achat sur AppStore, vous serez peut-être invité à créer un compte Apple pour effectuer votre achat.

AVEC L'APPLICATION APPSTORE

1. Ouvrez l'application AppStore.
2. Recherchez l'application Chrono Bomb'.
3. Appuyez sur Installer/Gratuit.

Le téléchargement de l'application se lance. Une icône apparaît sur votre écran, indiquant le statut du téléchargement et de l'installation.
L'application téléchargée à partir de votre iPhone ou de votre iPad s'installe immédiatement.

SUR VOTRE ORDINATEUR (SUR ITUNES.APPLE.COM/FR)

1. Rendez-vous sur itunes sur votre ordinateur.
2. Recherchez l'application Chrono Bomb'.
3. Cliquez sur Afficher sur Itunes.
4. L'application est sauvegardée dans votre bibliothèque iTunes. Vous pourrez l'installer dans votre iPhone ou votre iPad lors de sa prochaîne synchronisation.

TÉLÉCHARGER L'APPLICATION SOUS ANDROID

Vous pouvez télécharger l'application sur votre appareil en utilisant l'application Google Play Store ou votre ordinateur (sur le site play.google.com).
Dans la mesure où vous pouvez télécharger du contenu sur Google Play à l'aide de la connexion Internet de votre appareil, vous n'avez pas besoin de connecter celui-ci à votre ordinateur.
Si votre appareil dispose d'une bonne connexion Wi-Fi ou de données mobiles (3G ou 4G), le téléchargement de vos applications commence immédiatement.
S'il s'agit de votre premier achat sur Google Play, vous serez peut-être invité à créer un compte Google Wallet pour effectuer votre achat.

AVEC L'APPLICATION GOOGLE PLAY STORE

1. Ouvrez l'application Google Play Store .
2. Recherchez l'application Chrono Bomb'.
3. Appuyez sur Installer/Gratuit.
4. Appuyez sur Accepter, après avoir pris connaissance des autorisations demandées par l'application.

SUR VOTRE ORDINATEUR (SUR PLAY.GOOGLE.COM)

1. Rendez-vous sur Google Play sur votre ordinateur.
2. Recherchez l'application Chrono Bomb'.
3. Cliquez sur Installer/Gratuit.
4. Prenez connaissance des autorisations demandées par l'application, sélectionnez votre appareil dans le menu déroulant, puis cliquez sur Installer.

Pour tout problème de téléchargement ou dysfonctionnement de l'application, veuillez écrire à savappchronobomb@tf1.fr.

PILES – INSTRUCTIONS

Installations des piles : Parents, retirez le couvercle des piles situé au dos de la bombe à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles alcalines AAA (LR03) de 1.5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-contre. Vérifiez que vous insérez correctement les piles, revissez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton au dos de la bombe en position Single ou Chrono en fonction du mode de jeu choisi pour le mettre en marche. En appuyant sur START, la bombe émet un son. Si ce n'est pas le cas, les piles peuvent être usées ou mal insérées. Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez la bombe en la mettant sur la position OFF.

MISES EN GARDE :

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :
- N'utiliser que des piles neuves.
- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !
- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.
- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.
- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.
- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.
Informations à conserver. Une création Dujardin, Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Visuels non contractuels. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Distribué par Dujardin – ZA du Pôt au Pin – Entrepôt A4 – 33610 CESTAS – France.
Siret : 320 660 970 00049
SAV : sav.dujardin@tf1.fr







